

Pengembangan *E-jobsheet* Pembuatan Pola Kamisol Pada Mata Pelajaran *Costume made* di SMK Negeri 1 Jabon

Maratus Sholichah

Universitas Negeri Surabaya

Korespondensi penulis: maralika98@gmail.com

Deny Arifiana

Universitas Negeri Surabaya

Email: denyarifiana@unesa.ac.id

Abstract. *This research aims: (1) to describe the feasibility of e-jobsheets for making camisole patterns in costume made subjects at State Vocational Schools 1 Jabon, (2) to describe student learning outcomes regarding the development of e-jobsheets for making camisole patterns for costume made subjects at State Vocational Schools 1 Jabon. This research uses the research and development (RnD) research method. The results of this research state that (1) the level of feasibility of developing an e-jobsheet for making camisole patterns by media experts and material experts with an average score of 4.23 in the very feasible category, (2) student learning outcomes for developing an e-jobsheet for making camisole patterns The costume made subject obtained a percentage of 95% which was declared passed and 5% which was declared not passed.*

Keywords: *E-jobsheet, RnD, Costume made Lesson*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan : (1) mendeskripsikan kelayakan *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran *costume made* di SMK Negeri 1 Jabon, (2) mendeskripsikan hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran *costume made* di SMK Negeri 1 Jabon. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (RnD)*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa (1) tingkat kelayakan pengembangan *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol oleh ahli media dan ahli materi dengan nilai rata-rata 4,23 dengan kategori sangat layak, (2) hasil belajar siswa terhadap pengembangan *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol mat pelajaran *costume made* diperoleh presentase sebesar 95% dinyatakan lulus dan 5% dinyatakan tidak lulus.

Kata Kunci: *E-jobsheet, RnD, Pelajaran Costume made*

LATAR BELAKANG

Pendidikan nasional diwujudkan dengan upaya proses pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah Sekolah menengah kejuruan (SMK). Sesuai pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan SMK yakni “Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja mengembangkan sikap profesional”(Fauziah et al.2022). Karakteristik pendidikan kejuruan memiliki perbedaan pada tujuan pembelajaran, substansi pembelajaran, tuntutan pendidikan dan hasil keahlian lulusan. Pendidikan kejuruan memiliki tujuan yakni menyiapkan tenaga kerja yang profesional juga mempersiapkan peserta didik untuk dapat

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan program kejuruan atau bidang keahlian.

Pada tingkat SMK Tahun Ajaran 2020/2021 menggunakan Kurikulum 2013 Revisi seperti yang di terapkan pada SMK Negeri 1 Jabon. Terdapat 6 program keahlian yang disediakan oleh SMK Negeri 1 Jabon yakni teknik kendaraan ringan otomotif (TKR), tata busana, teknik elektronika industri, multimedia, kriya kreatif batik dan tekstil, kriya kreatif kulit dan imitasi. Program keahlian tata busana mencakup pembelajaran berupa mendesain, membuat pola, teknik menjahit, sejarah busana, hiasan busana, analisa *trend mode*, ketrampilan olah bahan, himerupakan jurusan hingga pegelaran busana. SMK jurusan tata busana memiliki visi yaitu untuk menjadikan program keahlian tata busana sebagai program keahlian yang menghasilkan lulusan yang profesional dan dapat bersaing secara global yang berwawasan industri dan dunia kerja maka perlu adanya kontribusi dari sekolah untuk penyediaan sarana dan fasilitas yang memadai demi terlaksananya pembelajaran.

Sesuai dengan visi tersebut, kegiatan pendidikan diterapkan pada mata pelajaran *costume made*. Mata pelajaran tersebut memuat pengetahuan dan pembelajaran proses pembuatan busana *costume made*. Dalam mata pelajaran *costume made* terdapat kompetensi dasar pembuatan kamisol. Indikator pencapaian belajar yang harus dicapai pada kompetensi dasar pembuatan pola kamisol adalah mampu membuat pola kamisol sesuai prosedur dan pelaksanaan membuat busana kamisol sesuai dengan prosedur.

Pembelajaran *costume made* pada kompetensi dasar pembuatan pola kamisol menggunakan metode pembelajaran *direct instruction* yaitu dengan cara menyampaikan secara langsung kepada peserta didik materi pelajaran. Pengajar menggunakan media pembelajaran berupa *handout* yang diberikan kepada siswa. *Handout* memiliki sajian materi kurang bervariasi dan berwarna yang membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membuat siswa mengerjakan tugas yang diberikan pengajar secara seadanya. Dilain sisi capaian pembelajaran *costume made* dalam pembuatan pola kamisol memiliki capaian pembelajaran mampu membuat pola kamisol sesuai prosedur. Media pembelajaran *handout* digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas saja, saat praktik pembuatan pola pengajar harus mendemostrasikan didepan kelas sesuai *handout* yang diberikan. Dalam proses pembelajaran tersebut beberapa siswa mengalami kesulitan berupa mudah lupa pada instruksi yang sudah diberikan atau siswa belum mampu mengikuti pembelajaran dikarenakan demonstrasi yang terlalu cepat.

Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar memerlukan media ajar yang dapat membantu peserta didik agar mampu mencapai capaian

pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Sardiman, 2010:7). Media yang digunakan didalam sekolah ada berbagai macam, yaitu; media presentasi *power point*, papan tulis, buku paket, modul pembelajaran, *adobe flash*, *jobsheet*, dll. (Munandar & Djatmiko 2019)

Satu jenis media yang selalu digunakan dalam pembelajaran praktik adalah *jobsheet* (Munandar & Djatmiko 2019). Pengertian *jobsheet* adalah media pendidikan yang dicetak membantu instruktur atau guru dalam pengajaran keterampilan terutama di dalam laboratorium (*workshop*), yang berisi pengarahannya dan gambar-gambar tentang bagaimana cara untuk membuat atau menyelesaikan pekerjaan praktik. (Mannan, 2008:61).

Penulis menawarkan media ajar berupa *jobsheet* yang dapat diakses di *dalam google classroom*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan menjadi motivasi, pemahaman, dan ketertarikan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga peneliti ingin meneliti tentang pengembangan *e-jobsheet* pembuatan kamisol pada mata pelajaran *costume made* di SMK Negeri 1 Jabon.

KAJIAN TEORI

A. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen:1995). Perangkat pembelajaran yang mencantumkan materi, metode, batasan pembelajaran, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik motivasi belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dari kompetensi dan kompetensi dasar dapat dicapai secara menyeluruh. (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, Nasrullah 2020)

Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Widodo dan Jasmadi menjelaskan bahwa “bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya”. (Khulsum, Hudiyono 2018)

B. Bentuk Bahan Ajar

Prastowo (2013: 306) berpendapat bahwa “bahan ajar dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat, dan substansi (isi materi). (Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah 2020). Menurut Bentuk Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2013: 306) dari segi bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak (printed), yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wall chart, foto/gambar, model, atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) atau program audio, yaitu: semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual), yaitu: segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video, compact disk, dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), yaitu: kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Contoh: compact disk interaktif.

Menurut Prastowo (2013: 307) berdasarkan cara kerjanya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi lima macam, yaitu:

- 1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan. Bahan ajar ini adalah bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Sehingga, siswa bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, mengamati bahan ajar tersebut. Contoh: foto, diagram, display, model, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang diproyeksikan. Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan atau dipelajari siswa. Contoh: *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies (OHP)*, dan proyeksi komputer.
- 3) Bahan ajar audio. Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, kita mesti memerlukan

alat pemain (player) media perekam tersebut, seperti tape compo, CD, VCD, multimedia player, dan sebagainya. Contoh: kaset, CD, *flash disk*, dan sebagainya.

- 4) Bahan ajar video. Bahan ajar ini memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk *video tape player*, VCD, DVD, dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, jadi memerlukan media rekam. Namun, perbedaannya bahan ajar ini ada pada gambarnya. Jadi, secara bersamaan, dalam tampilan dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara. Contoh: video, film, dan lain sebagainya.
- 5) Bahan (media) komputer. Bahan ajar komputer adalah berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contoh: *computer mediated instruction (CMI)* dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*. (Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah 2020)

C. E-jobsheet sebagai bahan ajar

Pengertian *jobsheet* adalah perangkat pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam keterampilan terutama dalam pembelajaran praktik dalam laboratorium. *Jobsheet* berisi pengarahan dan gambar-gambar tentang bagaimana menyelesaikan pekerjaan praktik secara runtut. (Munandar & Djatmiko 2019).

Jobsheet berisi tentang tata cara penyelesaian pekerjaan praktik yang memuat judul, kompetensi yang harus dicapai, capaian pembelajaran, alat dan bahan yang akan digunakan, keselamatan kerja, langkah kerja berisi instruksi yang harus dilaksanakan agar pekerjaan praktik terselesaikan secara runtut. Menurut Widarto(2013:2-6) kriteria *jobsheet* mencantumkan kompetensi, alat dan kelengkapannya, prosedur keselamatan kerja, langkah-langkah kerja, gambar kerja, dan hasil kerja. *Jobsheet* digunakan sebagai lembar kerja yang berisikan instruksi langkah kerja dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. *Jobsheet* juga cocok dijadikan sebagai media pembelajaran pada pembuatan pola kamisol. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju, *jobsheet* dikembangkan dengan berbasis digital, sehingga lebih fleksibel untuk diakses oleh penggunanya. *Jobsheet* yang berbasis digital tersebut disebut dengan *e-jobsheet*.

D. Karakteristik dan Kelayakan Bahan Ajar

Dalam penyusunan sebuah bahan ajar tentu harus memperhatikan karakteristik bahan ajar. Karakteristik dalam penyusunan bahan ajar perlu diperhatikan dengan baik. Sama halnya dengan yang diungkapkan Daryanto (2013:9—11) yang mengungkapkan bahwa sebuah bahan ajar bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut: (1) *self instruction*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) *adaptif*, dan (5)

user friendly. (Umi Khulsum, Yusak Hudyono 2018) Menurut BSNP (dalam Muslich, 2010:292—312) bahan ajar yang berkualitas wajib memenuhi empat aspek kelayakan, yaitu: (1) kelayakan isi/materi, (2) kelayakan penyajian, (3) kelayakan bahasa, dan (4) kelayakan kegrafikan.

E. Kurikulum 2013 Revisi

Kurikulum memegang peranan penting dalam pendidikan, sebab pada dasarnya kurikulum berfungsi sebagai acuan atau pedoman dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Di Indonesia sendiri sudah sering terjadi perubahan kurikulum. Dari kurikulum 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan kurikulum 2013. (Arifatud Dina, Venissa Dian Mawarsari 2015).

Kurikulum 2013 adalah pengembangan kurikulum tahun 2004 yang berbasis kompetensi (Iskandar, 2013). Orientasi pengembangan Kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Perubahan yang paling berdasar adalah nantinya pendidikan akan berbasis science (pengetahuan) bukan lagi berbasis hafalan (Jayagiri, 2012).

Program keahlian tata busana memiliki kompetensi dasar keahlian C2 dan C3 yang harus dipelajari diantaranya sesuai (dalam KI & KD kemendikbud, 2017: 120139). Upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan suatu negara yaitu dengan cara meningkatkan potensi tenaga pendidik, sertifikasi guru, serta pelatihan pendidikan dan perbaikan kurikulum. (Rahayu and Suhartini 2020)

F. Mata Pelajaran *Costume made*

Pembuatan Busana *Custom-Made* merupakan mata pelajaran produktif yang dilaksanakan untuk siswa Tata Busana kelas XI dan XII, dan diharapkan dapat memberikan keterampilan serta memotivasi siswa untuk menjadi sumber daya yang memenuhi standar kompetensi dalam lingkup busana. Mata pelajaran Pembuatan Busana *Custom-Made* ini berisikan materi tentang pembuatan busana dengan pengerjaan sistem tailor maupun *couture* sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta dapat memenuhi kompetensi dasar dalam pembuatan busana *Custom-Made* bagi peserta didik.

G. Kamisol

Bustier/kamisol merupakan atasan ketat tanpa tali atau bertali transparan elastis, biasa dikenakan sebagai kutang (Sumaryati, 2019). Karakteristik khususnya adalah mempunyai bentuk yang tegas pada siluet bustier. Kain yang digunakan dalam pembuatan

bustier bermacam-macam, ada bahan utama dan bahan pelengkap seperti bahan utama nylon, polyester (Murahati, R. T., & Wahyuningsih, S. E., 2020). Pemilihan kain disesuaikan dengan penerapan pemakaian bustier. Bahan pelengkap seperti bahan utama, lining, interfacing, dan interlining (Hanim et al. 2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode *Research & Development*, yang disusun secara terprogram dan dideskripsikan dalam rangkaian kegiatan yang sistematis, serta berupaya memecahkan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar siswa sesuai kebutuhan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation* (Dick, Carey, and Carey 2015). Adapun rincian alur penelitian menggunakan ADDIE: 1) Tahapan analisis meliputi: Analisis latar belakang masalah, analisis kurikulum. 2) Tahapan desain meliputi: membuat desain media, menetapkan dan mengembangkan materi, pengumpulan gambar dan video. 3) Tahapan pengembangan meliputi: mengembangkan media pembelajaran *E-jobsheet* Desain Digital, validasi media oleh ahli media dan materi, uji respon terhadap mahasiswa. 4) tahapan penerapan meliputi uji coba terhadap kelas tata busana di SMK Negeri 1 Jabon sejumlah 20 siswa, 5) tahapan evaluasi untuk menilai apakah *e-jobsheet* memiliki keefektifan pada hasil pembelajaran dilihat dari capaian pembelajaran. (Kartikasari et al. 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk menghasilkan produk berupa *e-jobsheet* yang dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi peserta didik dan guru di SMK Negeri 1 Jabon pada mata pelajaran busana *costume made* pembuatan pola kamisol. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *research and development (RND)* dengan metode ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluate*) berdasarkan penelitian yang dilaksanakan saat PLP di semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMK Negeri 1 Jabon diperoleh hasil berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diperoleh data berupa :1) hasil validasi *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran *costume made* di tinjau dari ahli media dan materi, 2) hasil belajar peserta didik dalam praktik membuat pola kamisol untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar dalam

kompetensi membuat pola kamisol.

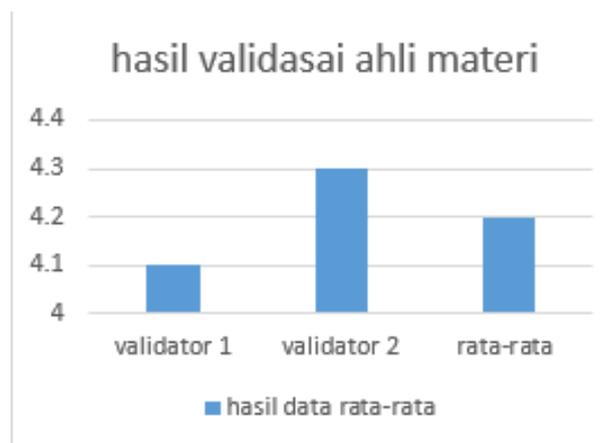
1. Tingkat validitas *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol

Hasil validasi diperoleh dari dua validator ahli yakni ahli materi dan ahli media. Masing-masing validator ahli mendapatkan lembar penilaian yang dimaksudkan untuk menilai kelayakan validitas *e-jobsheet*. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol diperoleh analisis data hasil validasi *e-jobsheet* yang mencakup data hasil validasi media dan data hasil validasi materi.

a. Analisis hasil penilaian validitas *e-jobsheet* oleh ahli materi.

Validasi ahli materi *e-jobsheet* dilakukan oleh dua guru smk tata busana pada tahun 2024. Perolehan hasil diukur dari beberapa aspek penilaian diantaranya: 1) Kesesuaian materi, 2) Keakuratan materi, 3) Kesesuaian lembar kinerja, 4) keingintahuan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh data pada beberapa aspek dari kelayakan *e-jobsheet* sebagai berikut:

Menurut perolehan data hasil penelitian, ahli materi 1 memberikan skor rata-rata 4,1 untuk kelayakan materi *e-jobsheet* ditinjau dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, kesesuaian lembar kinerja, dan kemampuan mendorong rasa ingin tahu. Ahli media 2 memberikan skor rata-rata 4,3, menempatkan materi dalam kriteria yang layak. Hasil rata-rata skor kedua validator ialah 4,2 yang merupakan kriteria yang sangat layak. Dari data yang diperoleh dapat dibuatkan tabel batang seperti pada gambar dibawah ini:



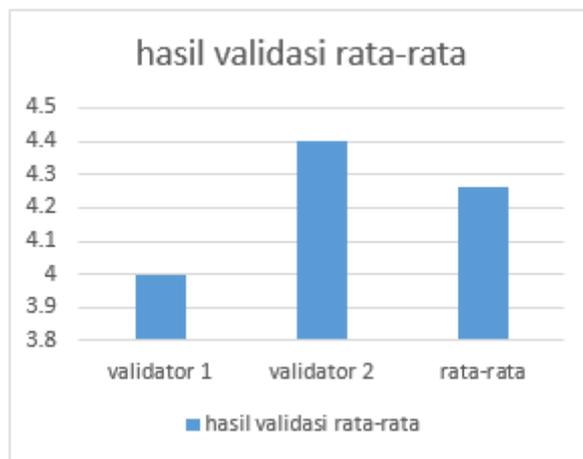
Gambar 1. Diagram hasil validasi materi

b. Analisis hasil penilaian validitas *e-jobsheet* oleh ahli media

Pada proses validasi ahli media pada *e-jobsheet* terhadap aspek karakteristik dan kriteria media melibatkan 2 validator yang memahami mengenai kriteria media

yang baik. Berdasarkan validasi diperoleh hasil kualitas media pada aspek karakteristik dan kriteria media *e-jobsheet* sebagai berikut.

Menurut perolehan data hasil penelitian, ahli media 1 memberikan skor rata-rata 4 terhadap kelayakan media *e-jobsheet* ditinjau dari karakteristik media dan kriteria *e-jobsheet*. Ahli 2 memberikan skor rata-rata sebesar 4,4 sehingga menempatkan validasi media pada kategori kriteria sangat layak. Hasil rata-rata skor kedua validator ialah 4,26 yang merupakan kriteria yang sangat layak. Dari data yang diperoleh dapat dibuatkan diagram batang seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Diagram hasil validasi ahli media

c. Penilaian hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa pada penilaian kognitif dan psikomotorik berupa pembuatan pola kamisol. Penelitian ini menggunakan tes kognitif dan tes kinerja yang akan diukur menggunakan bobot penilaian sebagai berikut:

Table 1. persentase penilaian peserta didik

Penilaian	Bobot
Pengetahuan	30%
Ketrampilan	70%

Data hasil penilaian masing-masing siswa yang diperoleh akan diolah dalam bentuk presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penilaian pengetahuan} = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 70 \%$$

$$\text{Penilaian ketrampilan} = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 30 \%$$

Hasil perolehan ketercapaian nilai kemudian dipresentasikan untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{l}{n} \times 100\%$$

Ket :

P = presentase ketuntasan belajar

L = jumlah peserta didik lulus

N = jumlah keseluruhan peserta didik

Peserta didik yang mendapatkan nilai lulus dalam penerapan *e-jobsheet* dapat dilihat dari data ditabel sebagai berikut:

Table 2. Konversi Nilai Ketuntasan Belajar $KKM \geq 78$

Rentang skor	Kategori
$P \geq 78$	19
$p < 78$	1

Di SMK Negeri 1 Jabon, hasil belajar siswa dianggap tuntas jika nilainya > 78 . Berdasarkan statistik, 1 siswa termasuk kategori tidak tuntas, sedangkan 19 siswa masuk kategori tuntas. Kemudian akan diubah menjadi persentase dengan cara berikut:

$$P = \frac{l}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$



Gambar 3. Diagram ketuntasan belajar

Berdasarkan analisis hasil data nilai yang diperoleh ketuntasan sebesar 95 % dari jumlah peserta didik di kelas XII yang berjumlah 20 siswa dari sejumlah 5% dinyatakan belum tuntas sejumlah 1 peserta didik. Ketuntasan belajar membuktikan bahwa *e-josheet* memiliki kelayakan bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembuatan pola kamisol. Peserta didik berantusias untuk mengerjakan tugas secara sistematis yang diberikan oleh guru. Membuktikan bahwa *e-jobsheet* bersifat menarik dan interaktif.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis bertujuan menghasilkan produk berupa *e-jobsheet* yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi peserta didik dan guru di SMKN 1 Jabon pada mata pelajaran bucana *costume made* pembuatan pola kamisol. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *research and development* (RND) dengan metode ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluate*) berdasarkan penelitian yang dilaksanakan saat PLP di semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMKN 1 Jabon diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Tingkat validitas *e-jobsheet* ditinjau dari aspek penilaian oleh ahli materi dan ahli media
 - a. Tingkat validitas oleh ahli materi

Penilaian validitas *e-jobsheet* yang dilakukan oleh ahli materi yaitu guru tata busana SMK Tata Busana. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi diperoleh bahwa *e-jobsheet* prmbuatan pola kamisol yang dikembangkan memiliki hasil rata-rata berupa 4.2 sehingga dinyatakan layak.

Hasil data diperoleh dari akumulasi penilaian beberapa aspek diantaranya karakteristik *e-jobsheet* dan kriteria *e-jobsheet*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Belinda(2024:69) yang menyatakan bahwa ada 4 aspek dalam penilaian materi diantaranya kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, kesesuaian lembar kinerja dan mendorong rasa keingintahuan.

- b. Tingkat Validitas oleh ahli media

Penilaian validitas *e-jobsheet* yang dilakukan oleh validator ahli media yaitu guru tata busana SMK Tata Busana. Proses penilaian validitas ini dilakukan saat semester genap 2024. Instrument dalam validasi media terdapat 2 aspek penelitian yakni kriteria *e-jobsheet* dan karakteristik *e-jobsheet*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Belinda (2024:68) juga termasuk dalam kategori sangat valid sehingga sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik.

Hasil penilaian validasi oleh ahli materi diperoleh bahwa *e-jobsheet* pembuatan pola kamsisol yang dikembangkan memiliki hasil rata-rata berupa 4.26 sehingga dinyatakan layak.

2. Ketuntasan hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik pada penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam praktik pembuatan pola kamsisol. Penilaian dalam aspek kognitif dan psikomotor yang kemudian diakumulasikan dengan persentase penilaian pengetahuan sebesar 30% dan penilaian ketrampilan sebesar 30%. Batas ketuntasan belajar yang harus diperoleh oleh peserta didik yakni dengan nilai ≥ 78 dianggap tuntas dan peserta didik dengan nilai < 78 dianggap belum tuntas.

Berdasarkan analisis hasil data nilai yang diperoleh peserta didik memiliki ketuntasan sebesar 95% dengan siswa tidak lulus 5%. Peserta didik dinyatakan lulus sebesar 19 siswa dari 20 siswa. Ketuntasan belajar tersebut membuktikan bahwa penerapan *e-jobsheet* pada peserta didik sangat layak. Peserta didik mayoritas dapat melaksanakan tugas yang diberikan dengan antusias.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Media pembelajaran *e-jobsheet* diukur kelayakan penyajian media pada aspek karakteristik dan kriteria media *e-jobsheet* yang melibatkan 2 ahli media dengan hasil rata-rata kelayakan *e-jobsheet* yaitu 4.26 kategori sangat layak. Media *e-jobsheet* juga diukur kelayakan penyajian materi pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, dan kesesuaian lembar kinerja siswa yang melibatkan 2 ahli materi dengan hasil rata-rata kelayakan materi *e-jobsheet* yaitu 4.2 kategori sangat layak. Hasil Tingkat validitas media pembelajaran Media *e-jobsheet* pada capaian pembelajaran pembuatan pola kamsisol yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo terbukti sangat layak setelah melalui rangkaian penilaian validitas media dan materi dengan mendapatkan hasil rata-rata sebesar 4,23 kategori sangat layak.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran pembuatan pola kamsisol di kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo yang diperoleh setelah diterapkan media *e-jobsheet* melalui tes kognitif dan psikomotor dinyatakan tuntas dengan persentase 95% sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai lebih dari 78 dan kategori tidak tuntas dengan presentase klasikal 5% sebanyak 1 siswa. Hasil belajar siswa menandakan bahwa

penerapan *e-jobsheet* berhasil. Sebelum penggunaan *e-jobsheet* siswa mengalami kendala proses pembelajaran dalam pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran *costume made*, setelah menggunakan media penggunaan *e-jobsheet* siswa dapat lebih mudah mengikuti prosedur pembuatanyang ada secara mandiri dan berulang.

SARAN

1. Bagi Pengguna

Dengan harapan agar mahasiswa dapat terlibat dan memanfaatkan media *e-jobsheet* ini, yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar mata pelajaran *costume made* tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas pemahaman dan menerapkannya di luar kegiatan akademik.

2. Bagi peneliti selanjutnya.

Bahan ajar *e-jobsheet* topik pembuatan pola kamisol telah berhasil dibuat dan mencapai hasil yang dianggap layak. Besar harapan peneliti dapan menjafi sumber referensi penelitian yang selanjutnya mengenai pengembangan *e-jobsheet* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, and Evih Noviyanti Triyanto. 2020. "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Sakala* 2 (1): 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>.
- Arifatud Dina, Venissa Dian Mawarsari, Rohmat Suprpto. 2015. "IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL DISCOVERY LEARNING PENDEKATAN SCIENTIFIC TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS MATERI GEOMETRI SMK." *JKPM* 2 (1). <http://jurnal.unimus.ac.id>.
- Aris Munandar & Riswan Dwi Djatmiko. 2019. "PENGEMBANGAN JOB SHEET PRAKTIK SMAW POSISI 3G BERBASIS WELDING PROCEDURE SPECIFICATION (WPS) SMK DEVELOPMENT OF JOB SHEET PRACTICE SMAW POSITION 3G BASED ON WELDING PROCEDURE SPECIFICATION (WPS) VOCATIONAL SCHOOL." *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin* 7 (1): 45–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/teknik%20mesin.v7i1.14753>.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (6): 7911–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Endang Nuryasana & Noviana Desiningrum. 2020. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (5): 967–74.
- Fauziah, Andi Amatul, Lukman Hakim, Hardianto Hawing, and Universitas Muhammadiyah Makassar. 2022. "KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DARING DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 11 DI KABUPATEN BONE." *KYBERNOLOGY : Journal of Government Studies* 2 (1): 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/kjgs.v2i1.8432>.
- Hanim, Halida, Lies Ariska, Karo Karo, Jesiska Enjelia, Purba Pendidikan, and Kesejahteraan Keluarga. 2023. "ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBUAT BUSTIER DI KURSUS MENJAHIT MANGINAR." *Fashion and Fashion Education Journal* 12 (1): 25–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.67707>.
- Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, Dinda Ayu Amalia. 2020. "ANALISIS BAHAN AJAR." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol. 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Kartikasari, Enggar, Desy Tri Inayah, Nurcholish Arifin Handoyono, Abdul Rahim, Amelia Ajeng Saputri, Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, and Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran *E-jobsheet* Pada Matakuliah Desain Digital." *Jurnal Taman Vokasi* 11 (1): 31–39. <https://doi.org/10.30738/jtv.v11i1.13556>.
- Nabbillah Ayu Putri Reztanty, Lutfiyah Hidayati. 2022. "PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBUATAN KEBAYA DI KELAS XII TATA BUSANA 2 SMK NEGERI 2 JOMBANG." *E-Journal* 11 (2): 64–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jotb.v11n2.p64-71>.
- Puspita, Dewi, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, and Endang Wani Karyaningsih. 2023. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN JOBSHEET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBUATAN JAS MATA PELAJARAN BUSANA CUSTOM MADE."

Jurnal KELUARGA 09 (1). <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/keluarga/index>.

Rahayu, Puji, and Ratna Suhartini. 2020. "PERAN PEMBELAJARAN STEM DALAM PENERAPAN ADOBE ANIMATE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK TATA BUSANA." *E-Journal* 9 (3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jotb.v9n03.p1-11>.

Umi Khulsum, Yusak Hudiyono, dan Endang Dwi Sulistyowat. 2018. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA." *Online) Diglosia*. Vol. 1.